

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

SKRIPSI



**KHILYAH ARUM
NIM. 1808105134**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI CIREBON
2024M / 1446H**

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tadris Matematika



KHILYAH ARUM
NIM. 1808105134

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI CIREBON
2024M / 1446H

ABSTRAK

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Dunia *game online* pada saat ini berkembang sangat pesat dikalangan anak remaja atau pelajar. Fenomena kecanduan bermain *game online* diperkirakan mempengaruhi perkembangan anak, terutama dalam hal belajar khususnya dalam konsentrasi belajar matematika siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang menggunakan teknik *purposive sampling* kriteria inklusi. Penelitian ini dilakukan di SMK Manba'ul 'Ulum dengan jumlah sampel 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan siswa terhadap *game online* adalah kategori sedang, nilai konsentrasi belajar matematika siswa termasuk kedalam kategori tinggi. Selain itu, mayoritas pemain adalah laki-laki, intensitas bermain *game online* 1-3 jam dalam sehari, alasan bermain adalah untuk mencari hiburan dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah *mobile legends*. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada siswa di SMK Manba'ul 'Ulum yaitu: bermain *game online* untuk melarikan diri atau mengurangi suasana hati negatif, untuk menghilangkan stres, kejenuhan dan mencari hiburan. Faktor yang mempengaruhi siswa dalam konsentrasi belajar yaitu: kesiapan siswa dalam belajar dan kondisi lingkungan yang tenang dan nyaman. Berdasarkan data empirik yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap konsentrasi belajar matematika siswa, namun tidak signifikan, pada taraf signifikansi 5%.

Kata Kunci: Kecanduan Bermain, *Game Online*, Konsentrasi Belajar Matematika.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF *ONLINE GAME ADDICTION* ON STUDENTS' MATHEMATICS LEARNING CONCENTRATION

The world of online gaming is currently growing very rapidly among teenagers or students. The phenomenon of addiction to playing online games is thought to affect children's development, especially in terms of learning, especially in students' mathematics concentration. This research aims to find out how much influence playing online games has on students' mathematics learning concentration. This research uses a quantitative descriptive method that uses a *purposive sampling* technique for inclusion criteria. This research was conducted at Manba'ul 'Ulum Vocational School with a sample size of 25 students. The research results show that the level of student addiction to online games is in the medium category, the students' mathematics learning concentration scores are in the medium category. Apart from that, the majority of players are male, the intensity of playing online games is 1-3 hours a day, the reason for playing is to find entertainment and the dominant type of online game played is *mobile legends*. Factors that influence online game addiction among student at Manba'ul 'Ulum Vocational School are: playing online games to escape or reduce negative moods, to relieve stress, boredom and seek entertainment. Factors that influence students' concentration in learning are: students' readiness to learn and a calm and comfortable environmental condition. Based on the empirical data used in this research, it shows that playing online games has a negative effect on students' mathematics learning concentration, but it is not significant, at a significance level of 5%.

Keywords: Addiction to Play, *Game Online*, Math Learning Concentratio

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA



Menyetujui,

Pembimbing I

Hj. Indah Nursuprianah, M.Si
NIP. 19750402 200604 2 001

Pembimbing II

Toheri, M.Pd
NIP. 19730716 200003 1 002

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

di

Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

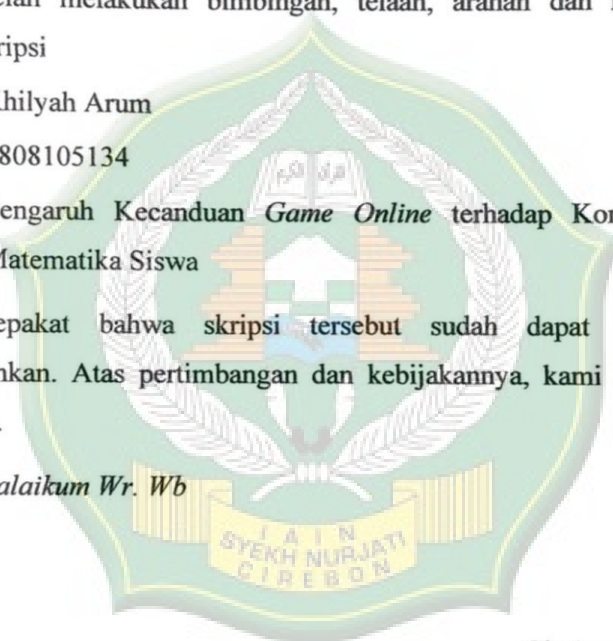
Nama : Khilyah Arum

NIM : 1808105134

Judul : Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Siswa

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Cirebon, Februari 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Hj. Indah Nursuprianah, M.Si
NIP. 19750402 200604 2 001

Toheri, M.Pd
NIP. 19730716 200003 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Khilyah Arum

NIM : 1808105134

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 11 Februari 2025
Pembuat Pernyataan,



Khilyah Arum
NIM. 1808105134

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “ Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Siswa ” oleh Khilyah Arum NIM. 1808105134 telah di-*munaqosah*-kan pada tanggal 8 November 2024 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Tim *Munaqosah*

Tanggal

Tanda Tangan

Ketua Jurusan

Arif Abdul Haqq, S.Si., M. Pd.
NIP 19871216 201503 1 004

11 - 12 - 2024

Sekretaris Jurusan

Hj. Indah Nursuprianah, M.Si.
NIP 19750402 200604 2 001

11 - 12 - 2024

Penguji I

Nurma Izzati, M.Pd.
NIP 19841223 201101 2 011

11 - 12 - 2024

Penguji II

Arif Abdul Haqq, S.Si., M. Pd.
NIP 19871216 201503 1 004

11 - 12 - 2024

Pembimbing I

Hj. Indah Nursuprianah, M.Si.
NIP. 19750402 200604 2 001

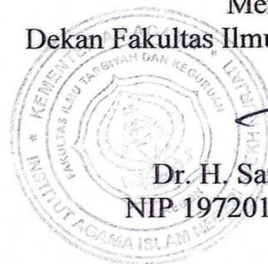
11 - 12 - 2024

Pembimbing II

Toheri, M.Pd.
NIP. 19730716 200003 1 002

12 - 12 - 2024

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Saifuddin, M.Ag.
NIP 19720107 200312 1 001

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Khilyah Arum
Tempat/ Tanggal Lahir : Cirebon, 07 Juli 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Rumsi
Nama Ibu : Mina
Telp./ HP : 0838-2325-4503
e-mail : Khilyaharum07@gmail.com

Alamat Lengkap : Blok Karang Dawa RT 17/ RW 04 Desa Cikeduk
Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon Provinsi
Jawa Barat Kode Pos 45155

Riwayat Pendidikan:

1. SD/MI 2006, lulus tahun 2012
2. SMP/MTs 2012, lulus tahun 2015
3. SMA/MA 2015, lulus tahun 2018
4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2024

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “ Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Siswa ” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Saifuddin, M. Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Arif Abdul Haqq, S.Si., M. Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika dan Dosen Penguji II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si., Sekretaris jurusan Tadris Matematika dan Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Toheri, M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Nurma Izzati, M.Pd., Dosen Penguji I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Segenap dosen IAIN Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 12 Februari 2025
Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Diagram.....	xvi
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Lampiran	xviii
Bab I Pendahuluan.....	1
1. 1. Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2. Identifikasi Masalah.....	5
1. 3. Pembatasan Masalah	5
1. 4. Rumusan Masalah	6
1. 5. Tujuan Penelitian	6
1. 6. Manfaat Penelitian	6
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2. Manfaat Praktis	7
Bab II Telaah Pustaka	8
2. 1. <i>Game Online</i>	8
2.1.1. Definisi <i>Game Online</i>	8
2.1.2. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	9
2.1.3. Dampak Positif dan Negatif Bermain <i>Game Online</i>	12
2. 2. Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.2.1. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.2.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	16
2. 3. Konsentrasi Belajar Matematika	18
2.3.1. Definisi Konsentrasi Belajar	18

2.3.2.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar	20
2.3.3.	Definisi Pembelajaran Matematika.....	21
2. 4.	Indikator Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> dan Konsentrasi Belajar Matematika	24
2. 5.	Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	26
2. 6.	Kerangka Pemikiran.....	28
2. 7.	Hipotesis Penelitian.....	28
Bab III	Metodologi Penelitian	30
3. 1.	Jenis Penelitian.....	30
3. 2.	Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.2.1.	Tempat Penelitian	30
3.2.2.	Waktu Penelitian	31
3. 3.	Populasi dan Sampel Penelitian	31
3.3.1.	Populasi.....	31
3.3.2.	Sampel.....	31
3. 4.	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	32
3.4.1.	Variabel Bebas (X)	32
3.4.2.	Variabel Terikat (Y).....	32
3. 5.	Kisi-kisi Instrumen.....	32
3. 6.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	37
3.6.1.	Instrumen Pengumpulan Data.....	37
3.6.2.	Teknik Pengumpulan Data.....	40
3. 7.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	40
3.7.1.	Uji Validitas	40
3.7.2.	Uji Reliabilitas	45
3. 8.	Teknik Analisis Data.....	48
3.8.1.	Uji Prasyarat Analisis	48
3.8.2.	Uji Normalitas.....	50
3.8.3.	Uji Hipotesis	50
3. 9.	Hipotesis Statistik	54
Bab IV	Hasil Penelitian dan Pembahasan	56

4. 1.	Hasil Penelitian	56
4.1.1.	Tingkat Kecanduan Siswa terhadap Bermain <i>Game Online</i>	56
4.1.2.	Tingkat Konsentrasi Belajar Matematika Siswa.....	58
4.1.3.	Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> dan Konsentrasi Belajar Matematika Siswa	59
4. 2.	Analisis Data	79
4.2.1.	Uji Prasyarat.....	79
4.2.2.	Uji Hipotesis	83
4. 3.	Pembahasan.....	84
4.3.1.	Tingkat Kecanduan Siswa terhadap Bermain <i>Game Online</i> dan Tingkat Konsentrasi Belajar Matematika Siswa	84
4.3.2.	Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> dan Konsentrasi Belajar Matematika Siswa	85
4.3.3.	Pengaruh Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Siswa	86
Bab V	Penutup	89
5. 1.	Kesimpulan	89
5. 2.	Saran.....	90
	Daftar Pustaka	91
	Lampiran-lampiran.....	98

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1	Jumlah Populasi Siswa Kelas X TKJ SMK Manba'ul 'Ulum31
Tabel III.2	Kisi-kisi Angket Kecanduan <i>Game Online</i>33
Tabel III.3	Kisi-kisi Angket Konsentrasi Belajar.....35
Tabel III.4	Panduan Penskoran Item Pernyataan Angket38
Tabel III.5	Interpretasi Tingkat Kecanduan terhadap <i>Game Online</i> dan Konsentrasi Belajar39
Tabel III.6	Validitas Angket Kecanduan Siswa Bermain <i>Game Online</i>42
Tabel III.7	Validitas Angket Konsentrasi Belajar Matematika Siswa44
Tabel III.8	Klasifikasi Interpretasi Reliabilitas47
Tabel III.9	Uji Reliabilitas Kecanduan <i>Game Online</i>48
Tabel III.10	Uji Reliabilitas Konsentrasi Belajar Siswa Reliability Statistic .48
Tabel III.11	nterpretasi Koefisien Korelasi.....51
Tabel IV.1	Data Perilaku Siswa terhadap Bermain <i>Game Online</i> Kelas X Tkj 5.....56
Tabel IV.2	Karakteristik Siswa Bermain <i>Game Online</i>56
Tabel IV.3	<i>Descriptive Statistics</i> Tingkat Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>57
Tabel IV.4	<i>Descriptive Statistics</i> Tingkat Konsentrasi Belajar Matematika Siswa58
Tabel IV.5	Berpikir Tentang <i>Game Online</i> atau Menantikan untuk Memainkan <i>Game Online</i>59
Tabel IV.6	Menghabiskan Banyak Waktu untuk Bermain <i>Game Online</i>60
Tabel IV.7	Gagal Mengontrol Partisipasi dalam Bermain <i>Game Online</i>61
Tabel IV.8	Hilangnya Minat pada Hobi Sebelumnya dan Hiburan Kecuali <i>Game Online</i>61
Tabel IV.9	Bermain <i>Game Online</i> untuk Melarikan Diri atau Mengurangi Suasana Hati Negatif.....62

Tabel IV.10	Menolak Saat <i>Game Online</i> Diambil/Dijauhkan	63
Tabel IV.11	Berbohong Mengenai Jumlah Memainkan <i>Game Online</i>	63
Tabel IV.12	Kehilangan Hubungan yang Signifikan dengan Pendidikan, Keluarga dan Teman karena Bermain <i>Game Online</i>	64
Tabel IV.13	Terus Bermain <i>Game Online</i> Meskipun Mengetahui Masalah Psikososial.....	65
Tabel IV.14	Rekapitulasi Dimensi Psikologis	66
Tabel IV.15	Rekapitulasi Dimensi Sosial	67
Tabel IV.16	Rekapitulasi Dimensi Fisik	68
Tabel IV.17	Kesiapan Pengetahuan	68
Tabel IV.18	Komprehensif dalam Penafsiran Informasi.....	69
Tabel IV.19	Mengaplikasikan Pengetahuan yang Diperoleh	70
Tabel IV.20	Mampu Mengadakan Analisis dan Sintesis Pengetahuan yang Diperoleh.....	70
Tabel IV.21	Adanya Penerimaan	71
Tabel IV.22	Terdapat Respon.....	72
Tabel IV.23	Mengemukakan Suatu Pandangan atau Keputusan sebagai Integrasi dari Ide dan Sikap.....	72
Tabel IV.24	Adanya Gerakan Anggota Badan yang Tepat Sesuai Intruksi	73
Tabel IV.25	Terdapat Komunikasi Non Verbal	74
Tabel IV.26	Perilaku Berbahasa yang Terkoordinasi dengan Baik dan Benar	75
Tabel IV.27	Rekapitulasi Dimensi Kognitif.....	76
Tabel IV.28	Rekapitulasi Dimensi Afektif.....	77
Tabel IV.29	Rekapitulasi Dimensi Psikomotorik.....	78
Tabel IV.30	Model Summary Koefisien Korelasi.....	79
Tabel IV.31	ANOVA ^a Tabel Kelinearan Regresi	80
Tabel IV.32	Coefficients ^a Uji Regresi.....	81

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram IV.1 Rekapitulasi Dimensi Psikologis	66
Diagram IV.2 Rekapitulasi Dimensi Sosial	67
Diagram IV.3 Rekapitulasi Dimensi Kognitif	76
Diagram IV.4 Rekapitulasi Dimensi Afektif	77
Diagram IV.5 Rekapitulasi Dimensi Psikomotorik	78
Diagram IV.6 Pola Hubungan Antara Bermain <i>Game Online</i> dan Konsentrasi Belajar Matematika Siswa	80
Diagram IV.7 Sebaran <i>Galat</i> (Sumbu Tegak) dan Skor Y' Prediksi (Sumbu Mendatar).....	82



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Kerangka Pemikiran	28



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Literatur Review.....98
Lampiran 2	Kisi-Kisi Instrumen Angket Tingkat Kecanduan Siswa Terhadap Bermain <i>Game Online</i>105
Lampiran 3	Kisi-Kisi Instrumen Konsentrasi Belajar Matematika Siswa.....107
Lampiran 4	Lembar Angket.....109
Lampiran 5	Lembar Skor Instrumen.....116
Lampiran 6	Daftar Siswa Uji Coba Angket.....122
Lampiran 7	Uji Validitas Uji Coba Angket Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>123
Lampiran 8	Uji Validitas Uji Coba Angket Tingkat Konsentrasi Belajar Matematika Siswa125
Lampiran 9	Reliabilitas Uji Coba Angket127
Lampiran 10	Data Hasil Angket Siswa Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas X Tkj 5 Smk Manba'ul 'Ulum131
Lampiran 11	Data Hasil Angket Konsentrasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Tkj 5 Smk Manba'ul 'Ulum134
Lampiran 12	Nilai Tingkat Kecanduan Siswa Bermain <i>Game Online</i>137
Lampiran 13	Nilai Tingkat Konsentrasi Belajar Matematika Siswa138
Lampiran 14	Deskripsi Tingkat Kecanduan Siswa Bermain <i>Game Online</i>139
Lampiran 15	Deskripsi Tingkat Konsentrasi Belajar Matematika Siswa.....140
Lampiran 16	Uji Korelasi141
Lampiran 17	Uji Determinasi142
Lampiran 18	Uji Regresi143
Lampiran 19	Analisis Residual.....145
Lampiran 20	Uji Hipotesis146
Lampiran 21	Surat Keterangan Penelitian.....148